

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin cepat mengharuskan seseorang harus memiliki beragam keterampilan yang harus di kuasai, agar dapat menghadapi berbagai tantangan yang akan dihadapi di era disrupsi industri 4.0. Era disrupsi industri 4.0 merupakan situasi dimana dunia industri atau persaingan kerja mendorong proses terjadinya sistem digitalisasi (Yahya:2018).

Pendidikan dipandang sebagai faktor penting yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Berhasil tidaknya pendidikan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia salah satunya dapat dipengaruhi oleh metode penyampaian materi yang dilakukan guru. Kurangnya inovasi pembelajaran dari guru akan membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Adanya suatu inovasi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sindu dan Paramartha (2018) menyatakan bahwa keberhasilan dalam kegiatan proses belajar antara lain ditentukan oleh metode penyampaian materi yang digunakan oleh guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Guru menjadi tokoh penting dalam pencapaian dan pengendalian tujuan dari pembelajaran, ketika seseorang guru mampu memahami kondisi belajar yang diinginkan oleh siswa maka proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif.

Penerapan kurikulum 2013 sudah banyak dilaksanakan diberbagai sekolah, namun sistem yang ada di kurikulum 2013 belum sepenuhnya dapat diterapkan bahkan masih banyak yang menggunakan kurikulum lama, yang hakikatnya masih menggunakan metode ceramah secara dominan tanpa menggunakan variasi dalam pembelajaran. Ngonso (2018) berpendapat bahwa guru perlu menggunakan metode penyampaian materi pembelajaran

yang berbeda, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu variasi guru dalam penyampaian materi pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar di kelas. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Aryad (2014:2) bahwa guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu inovasi untuk peserta didik dalam memahami secara detail materi yang disampaikan oleh guru sehingga mereka termotivasi untuk selalu mengikuti proses pembelajaran tanpa mengalami kejenuhan.

Di era disrupsi 4.0 media pembelajaran sangat dibutuhkan guru dalam melakukan variasi pembelajaran, sehingga peserta didik tidak mengalami kejenuhan dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materi pelajaran, sehingga diharapkan pembelajaran menjadi menyenangkan dan memberikan gambaran secara jelas mengenai materi yang disampaikan. Wulandari (2016) berpendapat bahwa penggunaan metode ceramah secara dominan dalam proses pembelajaran akan mengakibatkan menurunnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran, hal tersebut disebabkan karena siswa merasa bosan dan sering mengantuk dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 9 April 2019 – 10 April 2019 di SMK Batik 1 Surakarta kelas XI Akuntansi 2 menemukan bahwa kelas tersebut sudah tersedia sarana dan prasarana yang cukup memadai, salah satunya adalah LCD. Namun, hal tersebut tidak diimbangi pemanfaatan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Penyampaian materi yang dilakukan oleh guru pada saat pembelajaran menggunakan metode ceramah secara dominan dan guru belum melakukan inovasi dalam penyampaian materi. Penggunaan metode ceramah yang dominan mengakibatkan siswa cenderung pasif karena aktivitas siswa hanya mencatat dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru tanpa diikuti dengan instruksi balikan dari siswa kepada guru, sehingga hal tersebut berpengaruh

pada rendahnya motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.

Bersumber pada observasi yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa karakteristik siswa kelas XI Akuntansi SMK Batik 1 Surakarta dalam mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan Menengah sebagai berikut:

1. Untuk jam pertama siswa nampak memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru, namun memasuki jam kedua motivasi belajar siswa mulai menurun, hal tersebut terbukti bahwa ada beberapa siswa yang menyenderkan kepalanya di atas meja.
2. Siswa yang duduk bagian belakang terlihat mengobrol dengan teman sebangkunya.
3. Siswa sangat pasif bertanya dalam kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut dibuktikan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa yang bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru dalam setiap kali pertemuan hanya sekitar 1- 3 siswa tertentu saja.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa siswa memperhatikan penjelasan guru pada jam pertama pembelajaran saja namun mengalami penurunan motivasi belajar di saat jam selanjutnya hal tersebut disebabkan oleh rasa jenuh yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut berpengaruh pada rendahnya hasil belajar siswa, sehingga guru membutuhkan media pembelajaran dalam penyampaian materi agar pembelajaran lebih bervariasi dan siswa tidak merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Sadiman (2014) menjelaskan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Salah satu media pembelajaran yang diterapkan peneliti yaitu media pembelajaran berbasis video *scribe*. Wulandari (2016) video *scribe* merupakan suatu media yang mampu menyajikan pembelajaran dengan didukung konten gambar, grafis, suara, dan animasi menarik yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang diuraikan, maka perlu

dilakukan penelitian tentang “Pengembangan Video Sebagai Media Pembelajaran Dengan Basis Video *Scribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK Batik 1 Surakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka masalah yang berkaitan dengan media dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Siswa merasa jenuh dengan penggunaan metode pembelajaran secara konvensional seperti penggunaan metode ceramah secara dominan.
2. Motivasi belajar siswa rendah terlihat dari kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pelajaran (tidak memperhatikan guru, dan menyandarkan kepala diatas meja).
3. Fasilitas dari SMK Batik 1 Surakarta belum dimanfaatkan secara optimal untuk menunjang pembelajaran.
4. Guru belum menggunakan alternatif media pembelajaran seperti menggunakan media pembelajaran berbasis video scribe.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka perlu diadakan pembatasan masalah agar penelitian lebih fokus dalam mengatasi permasalahan. Penelitian ini membatasi pada masalah peningkatan hasil belajar siswa melalui pengembangan video sebagai media pembelajaran dengan basis video scribe pada siswa akuntansi kelas XI AK 2 SMK Batik 1 Surakarta.

D. Rumusan Masalah

Bersumber pada permasalahan yang dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana karakteristik video sebagai media pembelajaran dengan basis video *scribe* ?
2. Bagaimana kelayakan dari produk yang dikembangkan ?

3. Bagaimana efektivitas video *scribe* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI AK 2 SMK Batik 1 Surakarta ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian penelitian ini sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan karakteristik video sebagai media pembelajaran dengan basis video *scribe* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI AK 2 SMK Batik 1 Surakarta.
2. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis video *scribe* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI AK 2 SMK Batik 1 Surakarta.
3. Mendeskripsikan efektivitas penerapan media pembelajaran dengan basis video *scribe* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI AK 2 SMK Batik 1 Surakarta.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video *scribe* sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan dan sebagai landasan penelitian lebih lanjut tentang pembelajaran kreatif dan inovatif yaitu pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran berbasis video *scribe*.
 - b. Mendukung teori dalam bidang pendidikan yaitu tentang media pembelajaran berbasis video *scribe*.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Sekolah
Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran berbasis video *scribe*.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru maupun calon guru tentang penggunaan media berbasis video *scribe* dapat diterapkan untuk menunjang peningkatan hasil belajar siswa.

c. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas partisipasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan menerapkan pembelajaran inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk peneliti-peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis video *scribe*.